



Юлия Магера

МАНГА

ЕВРОПЕЙСКИЕ ОБРАЗЫ
В ЯПОНСКИХ КОМИКСАХ



ДГИЗ

Издательство АСТ
Москва

О Г Л А В Л Е Н И Е

Отзыв научного руководителя Г. И. Зверевой.....	6
Введение	8

Глава 1.
**ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫХ
СРЕДСТВ МАНГИ**

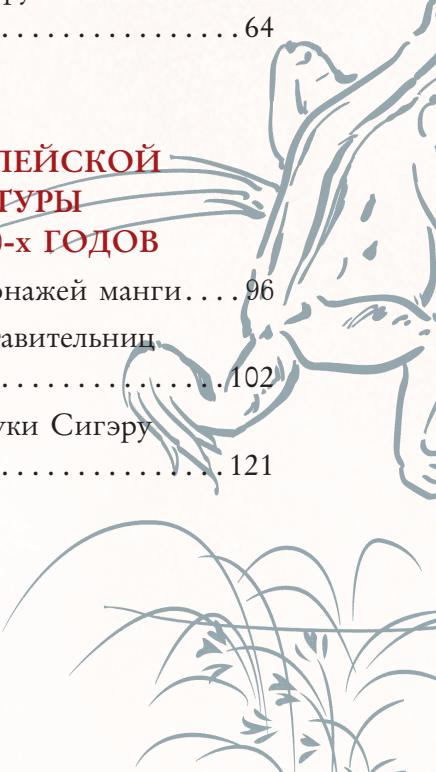
1.1 Представления об образе в гуманитарном знании	16
1.2. Восточные и западные влияния в становлении визуального языка манги	22
1.3. Основные подходы к изучению элементов манги.....	38

Глава 2.
**ЦИТИРОВАНИЕ ОБРАЗОВ ЕВРОПЕЙСКОЙ
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ
В ЯПОНСКОЙ МАНГЕ 1940–1960-х ГОДОВ**

2.1. Способы визуального цитирования в манге Тэдзука Осаму	44
2.2. Коллаж образов в манге Мидзуки Сигэрү о сверхъестественных существах	64

Глава 3.
**СТИЛИЗАЦИЯ ОБРАЗОВ ЕВРОПЕЙСКОЙ
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ
В ЯПОНСКОЙ МАНГЕ 1960–1990-х ГОДОВ**

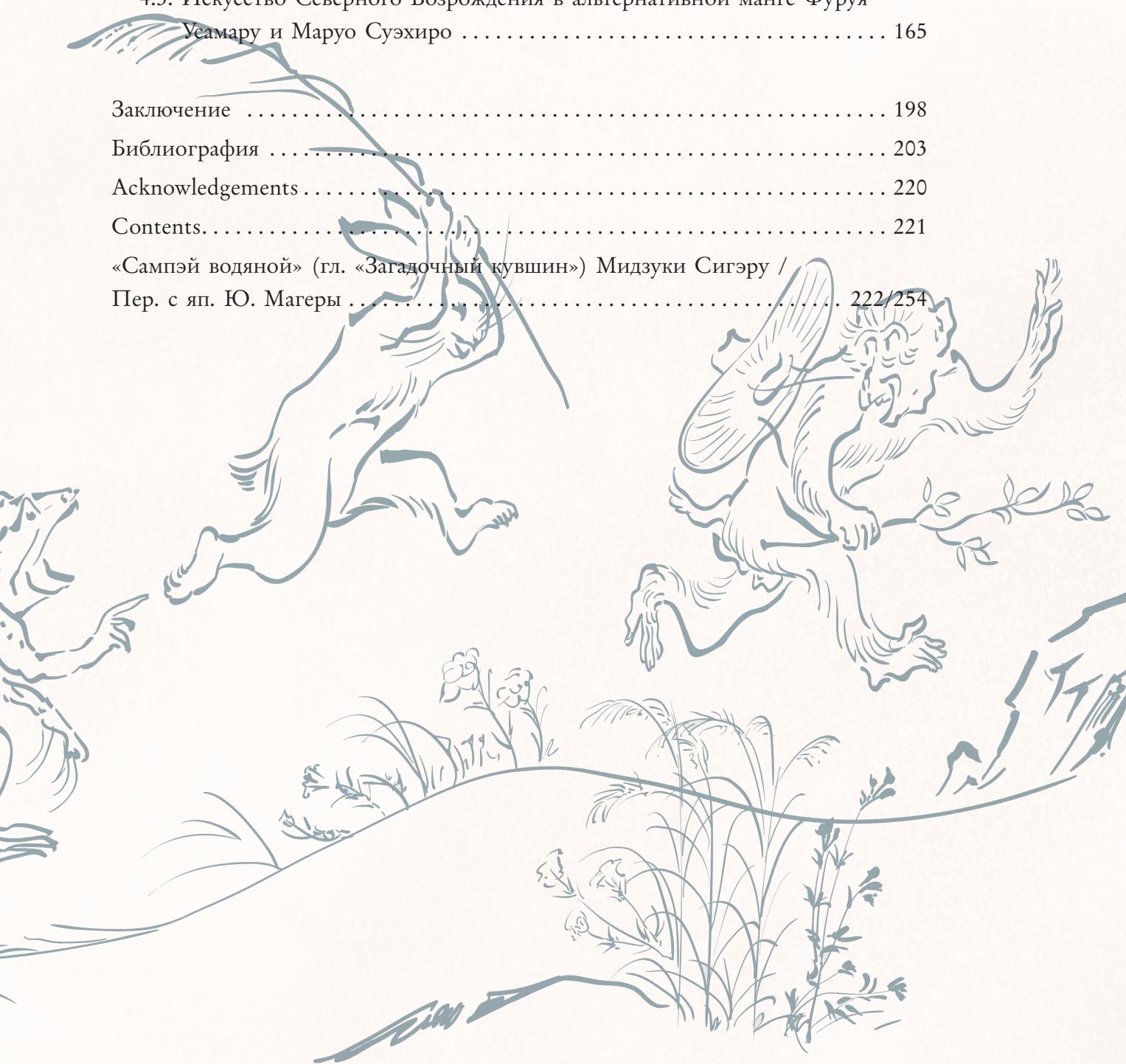
3.1. Амбивалентность стилизованных персонажей манги.....	96
3.2. Образ «европейца» в творчестве представительниц «Союза 24 года Сёва».....	102
3.3. Гравюры Гюстава Доре в работах Мидзуки Сигэрү и Нагаи Го	121



Глава 4.

ПАРОДИРОВАНИЕ И ГРОТЕСКНОСТЬ ОБРАЗОВ ЕВРОПЕЙСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ В ЯПОНСКОЙ МАНГЕ 1990–2020-Х ГОДОВ

4.1. Постмодернизм и вложенность образов в манге Ода Эйитиро	146
4.2. Искусство итальянского Возрождения в популярной манге Куроки Юсин и Нода Сатору	157
4.3. Искусство Северного Возрождения в альтернативной манге Фуруя Усамару и Марую Суэхиро	165
Заключение	198
Библиография	203
Acknowledgements	220
Contents	221
«Сампэй водяной» (гл. «Загадочный кувшин») Мидзуки Сигэру / Пер. с яп. Ю. Магеры	222/254



О Т З Ы В
Н А У Ч Н О Г О
Р У К О В О Д И Т Е Л Я

В исследовании Ю. А. Магеры содержатся результаты научной разработки весьма актуальной и научно значимой проблемы — выявления многообразных способов восприятия и культурного трансфера образов европейской художественной культуры в современной японской манге. Основной акцент в своей работе автор делает на определении различных стратегий рецепции и творческой переработки японскими художниками манги образов из разных жанров европейского искусства. Это потребовало от автора сбора, тщательного изучения и многоаспектного анализа огромного массива визуальных и верbalных источников, как европейских, так и японских. Концептуальную рамку проведенного исследования образует корпус теоретических и методологических работ по проблематике художественного образа, межкультурных взаимодействий, социокультурного перевода.

Во введении Ю. А. Магера четко и логично обосновывает выбор именно этой проблемы, демонстрирует глубокое знание степени изученности темы в современной мировой научной литературе, обозначает критерии отбора источников и методы их анализа, убедительно обосновывает новизну разработки темы.

В четырех главах автор последовательно рассматривает различные представления о художественном образе, которые складывались в специализированном гуманитарном знании в течение последних десятилетий. В процессе работы над темой автор существенно обогащает содержание понятий «образ» и «метаобраз», используя их при анализе комиксов манга. Характеризуя мангу как специфическую разновидность комикса, автор отмечает в ее образном строении значимость феномена «вложения», когда в одном образе манги сочетается более двух элементов других образов (верbalный образ + графический образ + графический образ в виде оформления).

Значительную научную ценность представляет та часть исследования, в которой Ю. А. Магера детально характеризует приемы цитирования, стилизации и пародирования в японской манге конкретных образов европейской художественной культуры. Воз-

рождения, Нового и Новейшего времени. Автор убедительно показывает, как различные образы европейской культуры включаются японскими художниками в визуальный язык манги и порождают новые значения, поддерживают специфические черты манги (драматизм, созерцательность, совмещение реализма и карикатурности) и находят точки соприкосновения с черно-белой стилистикой манги.

Личный вклад Ю. А. Магеры в научную разработку темы состоит в том, что в этой работе впервые в российской культурологии на конкретном научном материале показаны способы переноса художественных образов из европейской литературы, живописи, скульптуры, кинематографа, анимации в японский комикс (мангу).

Теоретическая и практическая значимость проведенного исследования состоит в том, что полученные научные результаты открывают новые возможности для понимания сложности межкультурных взаимодействий и многосторонности процессов социокультурного трансфера в сфере художественного творчества. Они могут быть использованы при разработке учебных курсов по теории и истории мировой культуры, истории искусства в высшей школе.



Галина Ивановна Зверева,
доктор исторических наук, профессор,
декан факультета культурологии РГГУ,
зав. кафедрой истории и теории культуры



История развития выразительных средств манги

1.1. Представления об образе в гуманитарном знании

В конце XX столетия западная наука испытала влияние так называемых «культурных поворотов», одним из которых стал **визуальный поворот** (или **пикториальный поворот**), связанный не столько с многообразием и засилием образов в современную эпоху, сколько с пересмотром **концепции визуальных методов познания**. Этот поворот был зафиксирован Уильямом Митчеллом⁷ в книге «Теория изображений» (1994), где во вступительной статье он обращает внимание на визуальную составляющую теоретических подходов различных ученых, приводя в пример **теорию иконических знаков** лингвиста Чарльза Пирса, переход от фонетической к **визуальной модели письма** у философа Жака Дерриды, заявления Людвига Витгенштейна о том, что «картина (образ) держит нас в пленах» и др.

При этом Митчелл отмечает такой парадокс: «Если мы спросим себя, почему пикториальный поворот происходит сейчас, в эпоху, которую принято называть “постмодерном”, т. е. во вторую половину XX века, мы столкнемся с парадоксом»⁸. По его словам, этот парадокс заключается в том, что, несмотря на развитие видео- и кибертехнологий и появление новых форм воспроизведения визуального контента (симуляторы, виртуальная реальность), возникает страх перед образами и недовольство тем, что они могут работать против своих создателей. Примечательно, что Митчелл связывает новый **пикториальный поворот** со второй половиной XX века, временем, когда про-

⁷ По мнению Митчелла, визуальные (пикториальные) повороты происходили и ранее. К ним можно отнести, например, изобретение искусственной перспективы в 1435 году или возникновение фотографии.

⁸ Mitchell W. The Pictorial Turn // Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation. Chicago & London: University of Chicago Press, 1994. P. 15.

исходит становление выразительной системы японских комиксов в послевоенной Японии.

Визуальный поворот не следует рассматривать как возвращение к принципу подражания действительности или как теорию репрезентации. Для Митчелла «это осознание того, что *зрелищность* (внешний вид, видение, взгляд, практики наблюдения, надзор и визуальное удовольствие) может быть такой же глубокой проблемой, как и различные формы *чтения* (расшифровка, декодирование, интерпретация и т. д.) и что визуальный опыт или “визуальная грамотность” не могут быть полностью объяснены по примеру текстуальности»⁹.

Подобные размышления ведут к пересмотру самого акта чтения, который оказывается тесно связан и с актом смотрения, хотя часто акт смотрения опускается или остается незамеченным. Особенно это актуально для искусства комиксов, где процессы чтения и смотрения сложно отделить друг от друга, но при этом до сих пор не существует глагола, отражающего одновременно два этих действия. Американский комиксист и теоретик **Уилл Айснер** одним из первых указывает на спорный характер разделения изображений и слов. Обращаясь к традиции китайской и японской письменности, он демонстрирует, что буква как символ может иметь в своей основе стилизованное изображение, т. е. буква (точнее было бы сказать иероглиф) рассматривается им как рисунок¹⁰.

В японском дискурсе хорошо заметен сдвиг от практики чтения к практике смотрения на примере книг по семиотике манги. Так, в 1995 году под редакцией Нацумэ Фусаносукэ и Такэкума Кэнтаро вышла книга «Как читать мангу» (*マンガの読み方*, *Манга-но ёмиката*), а в 2021 году появилось издание «Как смотреть мангу» (*マンガノミカタ*, *Манга-но миката*), подготовленное исследователем **Ёсимура Кадзума** и художницами манги Токэмия Кэйко и Коно Фумиё. Обе книги освещают одну и ту же тему — теорию выразительных средств манги и символы *мангу*, но последняя смещает внимание с процесса чтения на процесс смотрения, выводя мангу из области литературы и возвращая ее в область визуального искусства. Сборник статей «Опыт “смотрения” манги: фрейм, персонаж, современное искусство» (*マンガを「見る」という体験*, *Манга о «миру» то ю тайкэн*) под редакцией **Судзуки Масао** также рассматривает мангу на основе новых теоретических положений как визуальный объект, находящий точки соприкосновения с живописью и **сюрреализмом**.

С позиции «визуального поворота» становится актуальной такая дисциплина, как антропология образов. Специалисты визуальной антропологии отмечают, что обращение к образам возникло в древних обществах из культа мертвых или представления о богах, живущих в параллельном мире. Получа-

⁹ Там же. С. 16.

¹⁰ Айснер У. Комикс и последовательное искусство / пер. с англ. М. Заславского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. С. 12.

Другими словами, здесь я соединил сюжет советского мультфильма про **Иванушку-дурачка** и **Конька-Горбунка** с историей про Фауста и черную собаку. И то, что Фауст, сидя верхом на черной собаке, летает по небу, это, конечно же, тоже отсылка к “Коньку-Горбунку”⁷² (рис. 4). Здесь Тэдзука непосредственно называет источник своего вдохновения — советский цветной мультфильм «Конек-Горбунок» 1947 года, который поразил его техническим совершенством и оказал влияние не только на мангу «Фауст», но и знаменитую мангу «Жар-птица» (*火の鳥, Xi-no tori*).

Таким образом, Тэдзука, воспользовавшись тем, что в начале романа упоминается собака, решает оставить демона в образе милого животного, понятном для детской аудитории, на которую и был рассчитан комикс. Тэдзука не просто переносит известный сюжет классической литературы в мангу, но и прибегает к своему излюбленному методу — совмещает в работе образы из разных произведений (из «Фауста» Гёте и из советского мультфильма «Конек-Горбунок»), которые произвели на него наиболее сильное впечатление. Использование текстов зарубежной литературы объясняется тем, что время создания манги приходится на годы американской оккупации, поэтому обращение к национальному наследию Японии не приветствовалось, чтобы избежать угрозы возрождения былых воинствующих самурайских традиций.

В 1950 году Тэдзука создал короткую мангу «Красный снег» (*赤い雪, Akai yuki*)⁷³ на русскую тематику. В центре сюжета — бедная девушка **Миня**, рожденная во время красного снегопада. Из-за этого девушку считают ведьмой, она подвергается различным нападкам. На своем пути она встречает **Иванушку-дурачка**, разбойника **Дубровского**, композитора **Чайковского**. При этом некоторые имена получают дополнительный шутливый подтекст. Так, фамилия **Дубровского** записывается по-японски азбукой *катаканой* как «Добуроку-ски» (*濁酒, doburoku* — «неочищенное сакэ» + *好き,* глагол *ски* «любить»), что можно перевести как **Водкалюбов**, а имя **Николая Удонского** (*うどん, udon* — «лапша» + *好き,* глагол *ски* «любить») — как **Лапшинский**.

Помимо кинематографа и анимации Тэдзука увлекался чтением литературы, особенно его привлекала русская классика: «В студенческие годы я взахлеб читал русскую литературу, которая пробудила запах земли, особенно работы Достоевского и Толстого. В то время я увлекся студенческим театром и даже участвовал в постановках по рассказам Гоголя и пьесе Горького «На дне», мне были близки русские характеры, и я с интересом продолжал чтение. “Война и мир”, “Преступление и наказание” были особенно полезны для меня как учебники по сторителлингу; последнее произведение, в частно-

⁷² 手塚治虫漫画全集60 Tezuka Osamu manga zenshū 60. ファウスト Fausuto [Фауст]. Tokyo: Kōdansha, 1979. Р. 169.

⁷³ Там же. С. 128–164.



Рис.
4

Кадр из советского мультфильма «Конек-Горбунок», реж. Иван Иванов-Вано, Виктор Громов, Александра Снежко-Блоцкая. «Союзмультфильм», 1947



Тэдзука Осаму «Фауст» (Фауст, Fausto, 1950), изд-во «Коданся», 1999, с. 65

романтику пиратства и кругосветных мореплаваний с атрибутами современной эпохи (например, живые улитки дэндэн-муси, взаимодействующие друг с другом телепатически посредством радиоволн и выполняющие функцию телефонов и прочих средств связи в манге). Пираты обладают различными суперспособностями благодаря силе дьявольского фрукта. Например, главный герой **Манки Д. Луффи** способен сжимать и растягивать свое тело, как резину.

В манге “One Piece” огромное количество персонажей, поэтому ее автор **Ода Эйитиро** (1975 г. р.) создал достаточно пестрый образный ряд. На страницах 4-го тома можно встретить, например, такого персонажа, как капитан **Джанго** (рис. 77). Его образ конструируется из таких элементов, как очки-сердечки Элтона Джона; черные шляпа и костюм, белые перчатки и носки Майкла Джексона, фараонская бородка (вероятно отсылка к клипу *Dжексона Remember the Time*), лунная походка; лицо, как у солиста группы «Аэросмит» Стивена Тайлера. Поэтому Ода Эйитиро тоже строит своих персонажей

© Ron Wolfson / Rock Negatives / MediaPunch / AP Photo / East News



Майкл Джексон

Джанго в манге Ода Эйитиро «One Piece. Большой куш. 2. Книги 4–6» (ワンピース, Van Pис, 1998), изд-во «Азбука», 2022, с. 39

Рис. 77



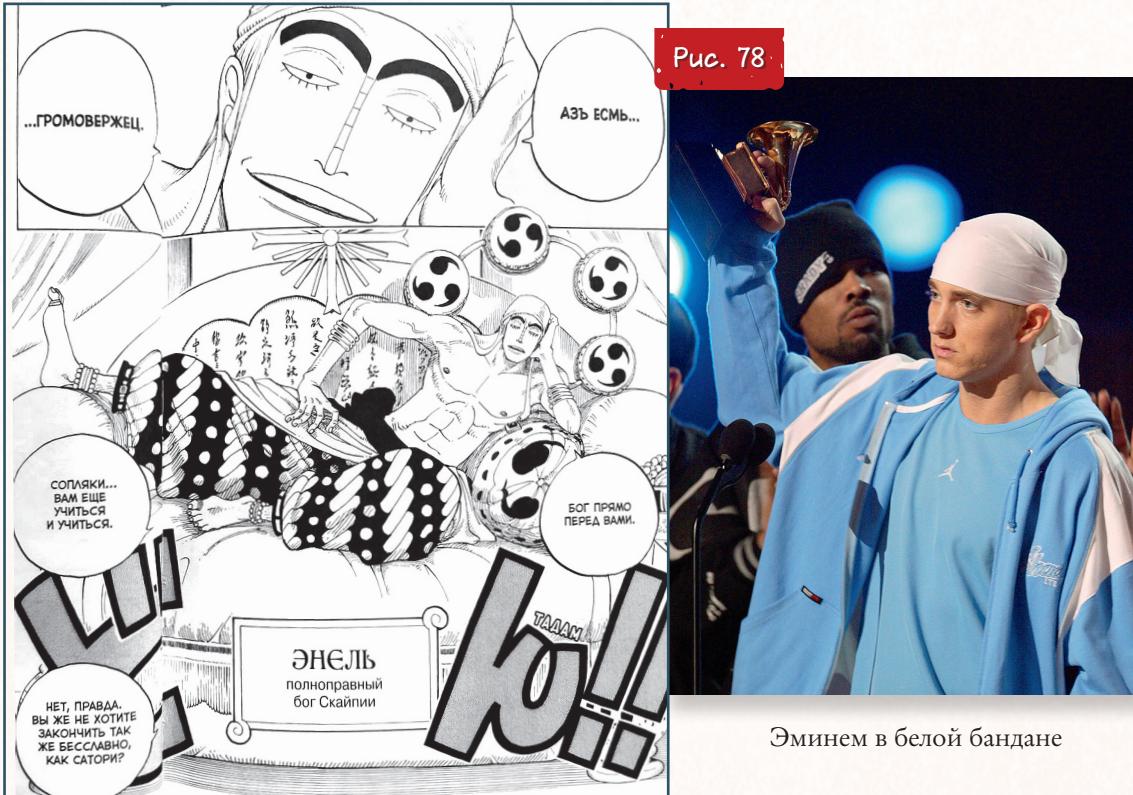


Рис. 78

© TIMOTHY A. CLARY / AFP / East News

Эминем в белой бандане

Бог Энель в манге Ода Эйитиро «One Piece.

Большой куш. 9. Книги 25–27» (ワンピース, Van Pis, 2002), изд-во «Азбука», 2022, с. 568

с помощью «базы данных», а отсылки к реальным личностям восходят к методу Тэдзука Осаму, изображавшего в манге персонажей, похожих на известных артистов (актер Шарль Буайе, 1899–1978) или коллег по цеху (мангака Фукуи Эйити, 1921–1954).

Другой, не менее запоминающийся персонаж — бог Энель (рис. 78), впервые появляющийся в 27-м томе, заимствует преимущественно иконографию буддистских и индуистских божеств: барабанчики за его спиной напоминают японского бога грома Райдзин, длинные мочки ушей — Будду, оранжевые шаровары и золотые браслеты на запястьях и щиколотках — бога Вишну, а лицо — американского рэп-исполнителя Эминема в белой бандане.

Ода Эйитиро также активно работает с образами из кинематографа, как японского, так и зарубежного. Например, для создания внешности трех адмиралов **Борсалино Кидзару**, **Сакадзуки Акаину**, **Кудзан Аокидзи** из Морского дозора он опирается на японских актеров **Танака Куниэ**, **Сугавара Бунта** и **Мацуда Юсаку** (рис. 79). При этом прозвища адмиралов отсылают к японской сказке о мальчике **Момотаро**, родившемся из персика, который отправился в поход на остров демонов Онигасима вместе со своими друзьями —

Рис. 83



Микеланджело Буонарроти «Пьета», 1499.
Собор Святого Петра, Ватикан

Рис. 84

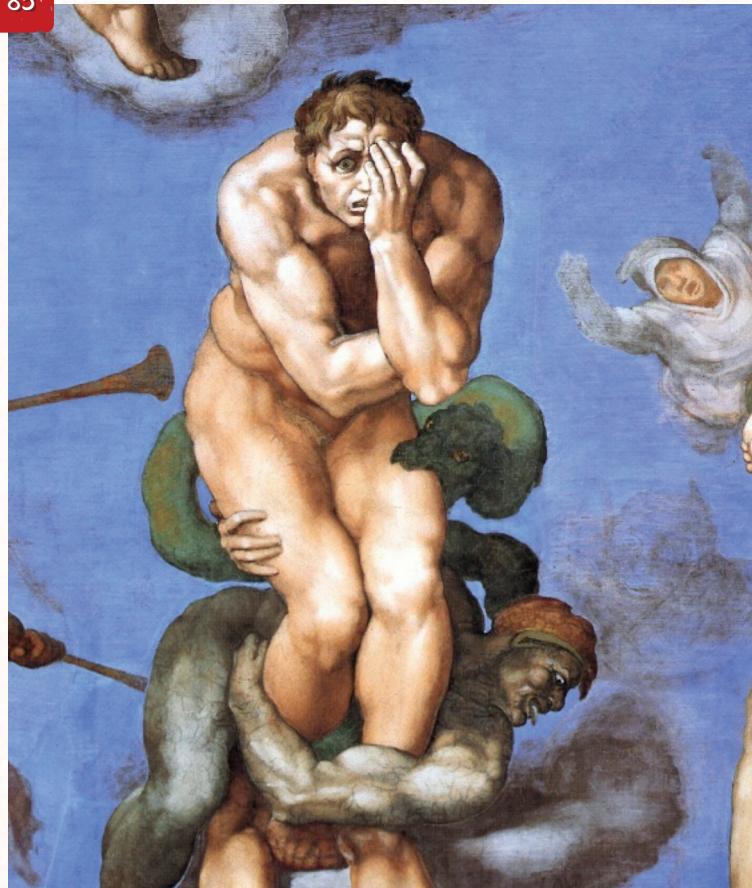


Венера держит на руках Давида – Куроки Юсин «Пубертатный Ренессанс Давида» (思春期ルネサンス！ダビデ君, Сисюнки Рунэсансу! Дабидэ-кун), изд-во «Сюэйся», том 1, 2019, с. 57

Рис. 85



Куроки Юсин «Пубертатный Ренессанс Давида»
(思春期ルネサンス！ダビデ君, Сисюнки Рунэсансу! Дабидэ-кун), изд-во «Сюэйся», том 1, 2019, с. 68



Микеланджело Буонарроти, фигура грешника
с фрески «Страшного суда», 1536–1541.
Сикстинская капелла, Музеи Ватикана, Ватикан

прямо противоположный смысл, указывая на мнимые и преувеличенные страдания главного героя по поводу несостоявшейся интимной встречи с возлюбленной, что создает комический эффект.

Узнать все многообразие образов европейской художественной культуры в манге помогают специальные справочные страницы под названием «Введение в искусство Ренессанса» (ルネサンス美術入門, Рунэсансу бидзюцу нюмон). Они знакомят читателя с краткой биографией того или иного художника и картинами, процитированными в манге.

Куроки Юсин не просто заимствует образы европейской художественной культуры для отдельных сцен из манги, но строит визуальный язык своей манги на основе этих известных образов, повторяя некоторые из них на протяжении всех четырех томов. Таким новым символом манги, к примеру, становится фигура грешника, закрывающего лицо одной рукой, с фрески «Страшного суда»

Рис. 91



Маруо Суэхиро «Девочка-змея» из сборника
“Bloody Ukiyo-e”, 1988, с. 23



немецкие серийные убийцы Петер Кюртен, Фриц Хаарман и др.), а также герои литературных произведений, в том числе жанра эро-гуро-нансэнсу (из рассказов Эдогава Рампо и Юмэно Кюсаку).

Некоторые из них повторяют композицию гравюр XIX века, как, например, гравюра Маруо Суэхиро «Девочка-змея» (*へび少女*, хэби-сёдзё) (рис. 91). С одной стороны, ее название отсылает к одноименной манге Кадзуо Умэдзу, а с другой — напоминает композицию гравюры Утагава Ёсицуя, на которой Минамото Ёrimицу вместе со своими товарищами пытается схватить разбойника Хакамадарэ Ясусукэ, который сидит на дереве справа и с помощью магии создает иллюзию битвы черного медведя с огромной змеей (рис. 92). В манге Маруо «Шоу уродов господина Араси» (в оригинале — 少女椿, Сёдзё цубаки, дословно «Девочка Цубаки», 1984) в качестве фона также используется фрагмент японской гравюры — триптиха Утага-



Утагава Ёсицу «Ёримицу пытается схватить Хакамадарэ, уничтожив его магию», 1858

ва Куниёси «Ватанабэ-но Цуна, Саката-но Кинтоки, Усуи-но Садамицу» (主馬佐酒田公時・馴廻尉碓井貞光・瀧口内舎人源次綱, Сюмэнносукэ Саката-но Кинтоки, югэй-но дзё Усуи Садамицу, такигути утонэри Гэндзи Цуна), на котором самураи заняты игрой в шашки *го*, а один из них жестоко обращается с мальчиком, подносящим чай (рис. 93, 94). Сюжет гравюры связан с мистическим сюжетом, поскольку в момент игры самураев околдовывает паук Чутигумо.

Маро Суэхиро и Фуруя Усамару ищут эстетику жестокости и гротеска не только в традиционном японском, но и в европейском искусстве. Например, в творчестве Иеронима Босха, который вновь стал актуален в XX и XXI веках. «Если воспринимать художника как скриптора, как рупор эпохи, как выразителя своего времени, то и причину популярности Иеронимова наследия надлежит искать в сходстве современности с Поздним Сред-